



SEGA

Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1. Pour jouer à deux, branchez le bloc de commande 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

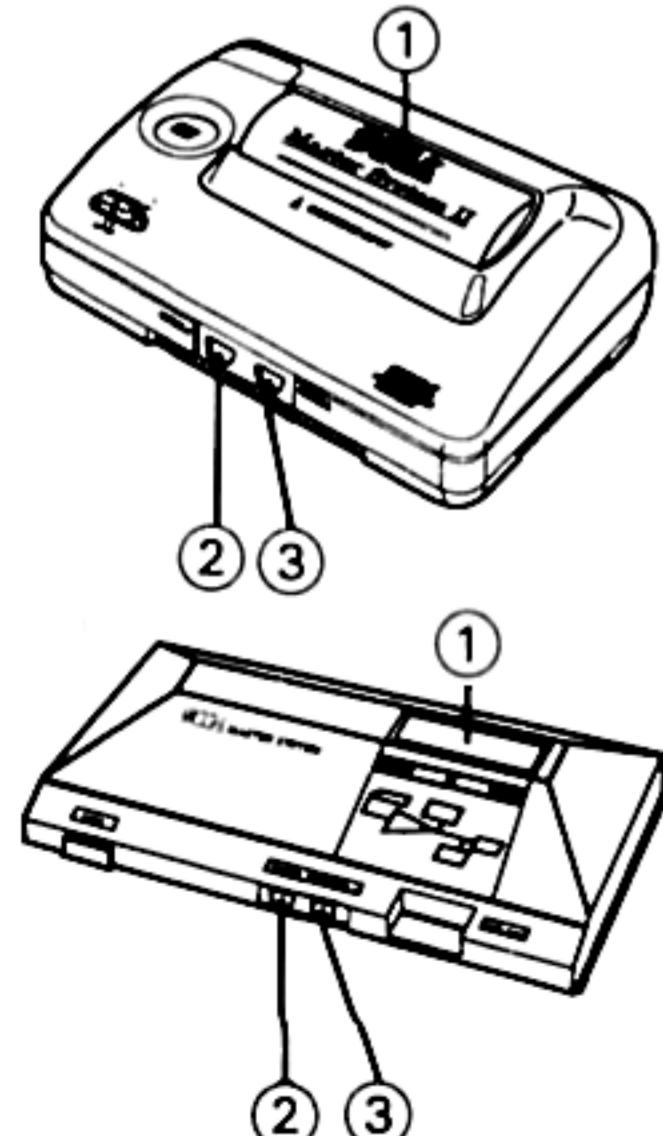
Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

① Cartouche Sega

② Bloc de commande 1

③ Bloc de commande 2

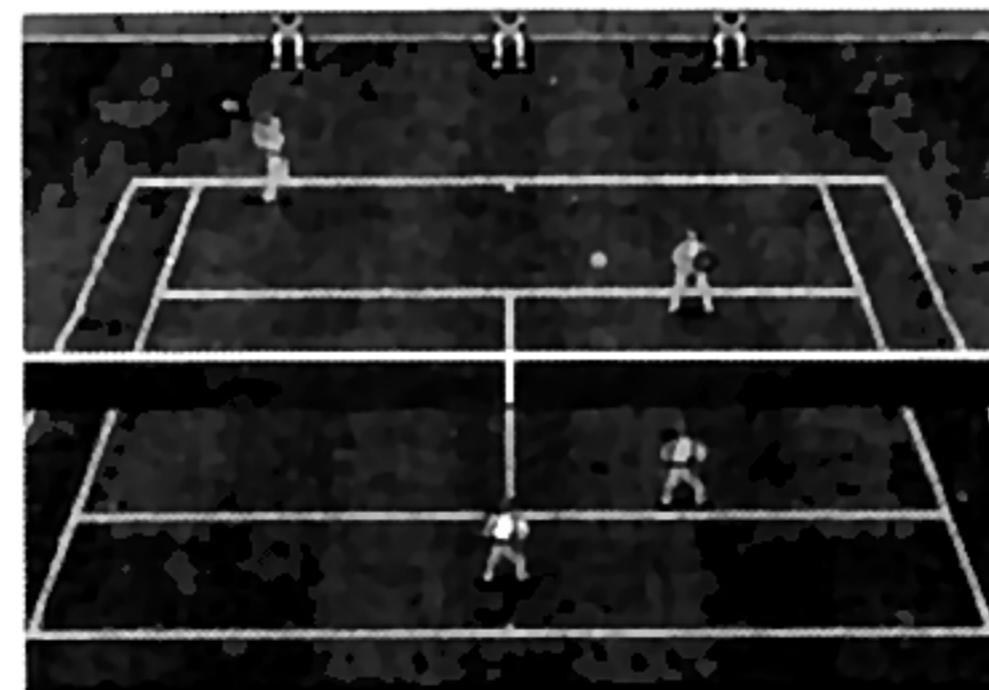


Le rêve de tous les joueurs de tennis . . .

Des courts sur gazon, des pluies torrentielles qui menacent d'interrompre la partie. Du Champagne et des fraises! Le meilleur tennis au monde. De l'action a vous couper le souffle. C'est ça Wimbledon et vous y êtes.

Le jeu commence à la vitesse de l'éclair et l'allure ne cesse d'augmenter au cours de la partie. Avant de participer à la compétition, mesurez-vous aux adversaires de votre choix en un ou deux matches libres pour juger de votre niveau. Travaillez vos points faibles et exploitez au maximum vos points forts.

Il est maintenant temps "d'écumer la crème" et de participez aux quatres tournois ultimes pour affronter les meilleurs! Passez des services d'acier . . . des lobs élevés qui feront bondir votre adversaire, puis filez-lui un passing shot sur le court ouvert . . . renvoyez la balle coup par coup sur la ligne de fond . . . précipitez-vous au filet, jusqu'à ce que votre adversaire commette une faute. Sega vous offre de participer au suspens de Wimbledon et au feu de l'action du tennis mondial!



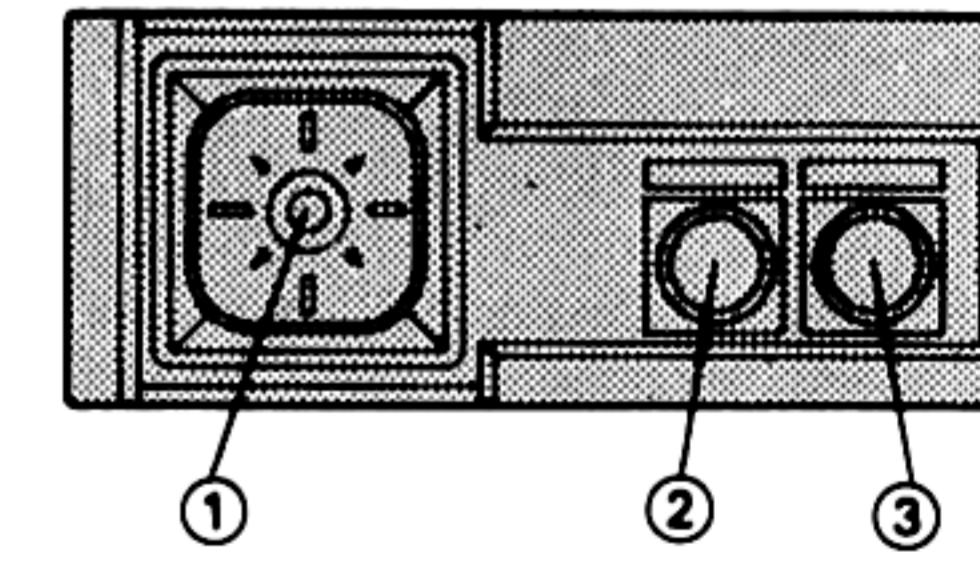
Aux commandes

① Touche de direction (Touche D)

- Appuyez sur cette touche pour déplacer le curseur sur les écrans de choix.
- Appuyez sur le haut de la touche pour frapper des balles brossées.
- Appuyez sur le bas pour couper la balle.
- Appuyez sur la gauche ou la droite pour diriger la balle lors d'un service ou d'un renvoi.

② Touche 1

- Appuyez sur cette touche pour annuler un choix.
- Appuyez dessus pour renvoyer une balle de volée ou de service.
- Appuyez dessus pour décider de la balle d'engagement.
- Appuyez dessus pour un service au ras du sol.
- Appuyez dessus pour frapper une balle rase.



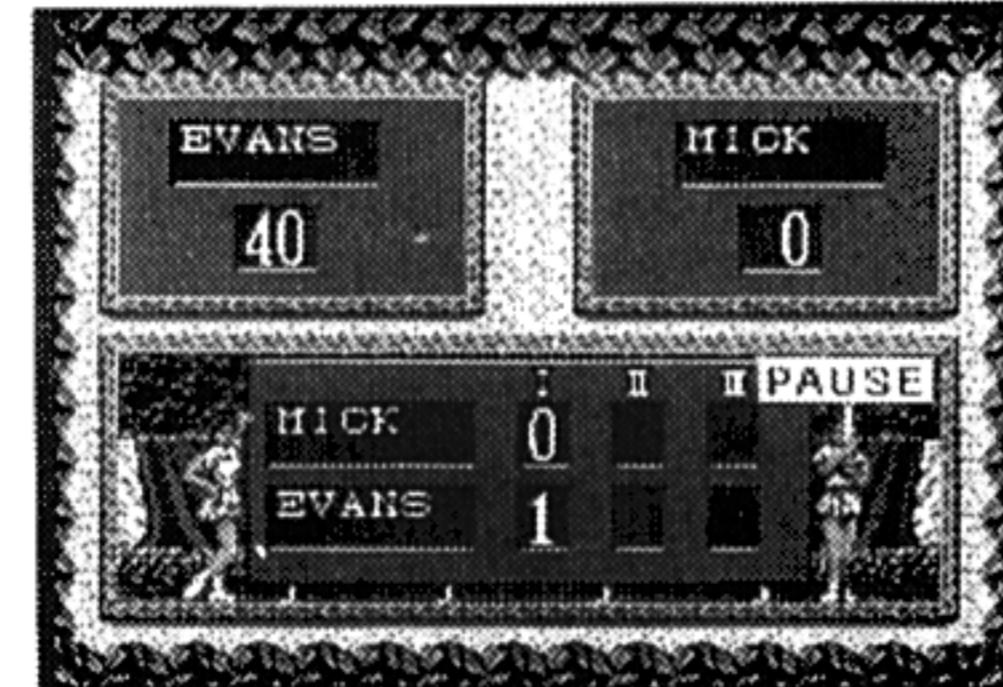
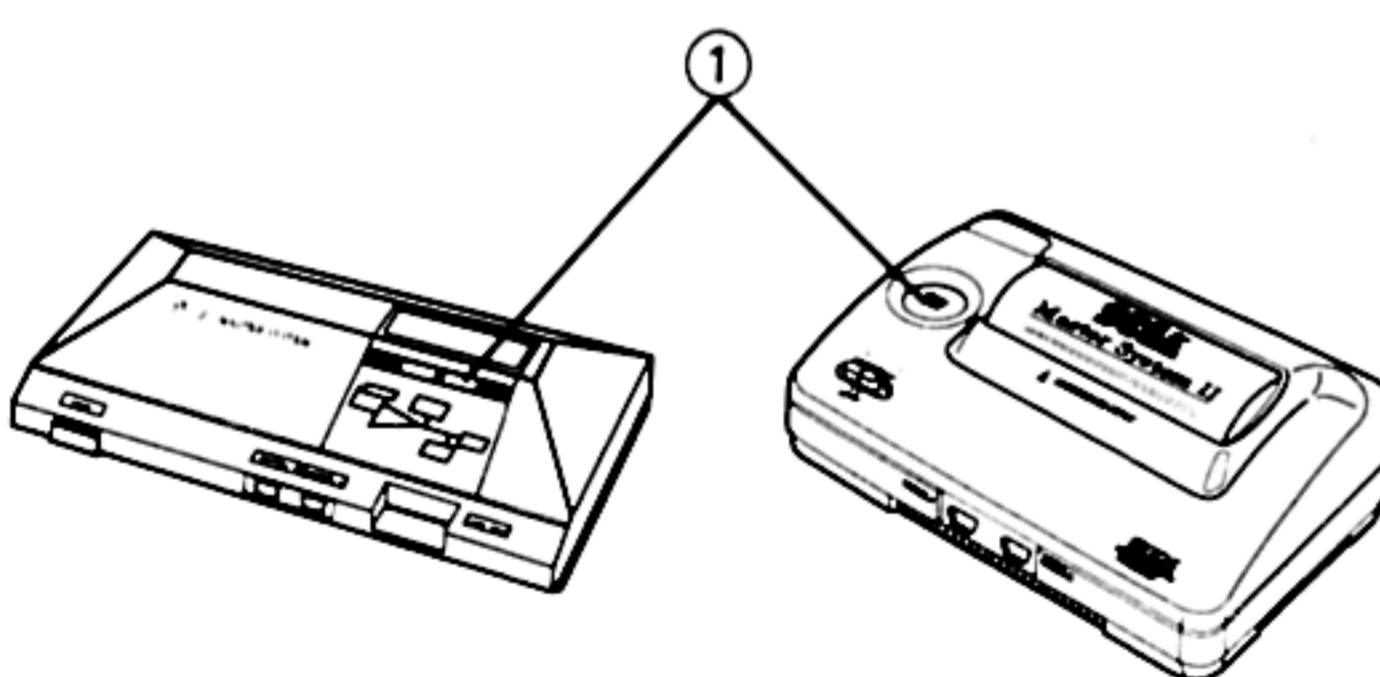
③ Touche 2

- Appuyez sur cette touche pour entrer un choix.
- Appuyez dessus pour renvoyer une volée ou un service à l'adversaire.
- Appuyez dessus pour décider de la balle d'engagement.
- Appuyez dessus pour faire un service en boucle.
- Appuyez dessus pour renvoyer la balle en chandelle.

Touche d'arrêt momentané (sur la console)

- Appuyez sur cette touche pour arrêter la partie. Vous pouvez faire une pause uniquement entre les scores sur l'écran de partie. Si vous appuyez sur la touche de pause, le score de la partie en cours et du jeu complet et le score d'un set apparaissent.

① Touche Pause



Pour commencer

Vous voulez relever le défi? Eh bien, bonne chance! L'écran-titre Wimbledon suit le logo Sega. Lorsque les mots "Press Start Button" sont affichés, appuyez sur la touche 1 ou 2. L'écran de sélection de partie apparaît.



Sélection de mode

Wimbledon vous offre deux possibilités de jeu: un match libre (entraînement) et la compétition. Positionnez la balle de tennis sur le match souhaité à l'aide de la touche D et appuyez sur la touche 2. Si vous choisissez le match libre, l'écran suit. Mais si vous optez pour le grand chelem, une balle de tennis apparaît à côté du mot Start.

Les débutants devraient alors appuyer sur la touche 2. Si vous souhaitez utiliser le mot de passe (page 30) d'un jeu précédent, déplacez la balle de tennis sur le mot "Password", puis appuyez sur la touche 2.

Remarque: La touche 1 permet d'annuler à tout moment un choix précédent.

Match libre

Wimbledon peut être joué par un ou deux joueurs. Ce jeu offre les différentes possibilités suivantes:

P1 vs COM

L'ordinateur est votre adversaire

P1 vs P2

Votre adversaire est un ami.

P1, COM vs COM, COM

Vous jouez un double avec un ordinateur comme partenaire contre deux partenaires contrôlés par un ordinateur.

P1, P2 vs COM, COM

Vous constituez une équipe avec un copin pour jouer en double contre une équipe contrôlée par l'ordinateur.

P1, COM vs P2, COM

Vous jouez en double avec un partenaire contrôlé par l'ordinateur contre une équipe formée de votre copin et de son partenaire, lui aussi contrôlé par l'ordinateur.

Positionnez le curseur à côté de votre choix et appuyez sur la touche 2. Si vous avez entré un mot de passe dans une partie précédente (voir "Mot de passe" à la page 30), vous pouvez l'utiliser et donner à votre joueur de départ un peu d'entraînement. Vous pouvez aussi voir le joueur auquel vous ferez face plus tard. Si vous êtes deux joueurs, chacun d'entre vous doit entrer son mot de passe (on peut entrer le même, mais le joueur 2 devra entrer en plus le nom de son joueur).

Positionnez le curseur à côté de votre choix et appuyez sur la touche 2.



Choix des joueurs

16 joueurs de renommée mondiale sont mis à votre disposition. Choisissez celui que vous voulez. Appuyez sur le haut ou la droite de la touche D pour voir les informations relatives à chaque joueur, leur nom, pays d'origine, classement et le type de tournoi dans lequel il joue. Les joueurs sont classés d'après trois catégories: La rapidité, la puissance et le talent. Le meilleur classement dans chaque catégorie est 20 et le plus

mauvais est 1. Les débutants devraient choisir un joueur bien classé. Lorsque vous avez trouvé le joueur de votre choix, appuyez sur la touche 2.

Ground Stroker: Joue près de la ligne de fond.

Net Player: Court souvent au filet et essaie de contrôler le jeu à cet endroit.

All Rounder: Sait jouer sur tout le court. Il peut courir au filet ou jouer en arrière, toujours avec succès.



Maintenant vous pouvez enfin choisir votre adversaire (si l'ordinateur est votre adversaire). Passez de nouveau en revue tous les joueurs en appuyant sur le haut ou le bas de la touche D, et appuyez sur la touche 2 pour entrer votre choix.

Remarque: Pour revenir sur l'écran précédent, appuyez sur la touche 1.

Choix du terrain

Vous pouvez jouer sur trois types de courts: le dur (Hard), le gazon (Lawn) et la terre battue (Clay). La vitesse et la force de rebondissement de la balle varient selon le terrain. Positionnez le curseur à côté d'un type de terrain et regardez le casier sur la droite qui illustre le rebondissement de la balle sur chaque type de terrain. Pour entrer votre choix, vérifiez la position du curseur et appuyez sur la touche 2.



Vous pouvez jouer en un set ou trois. Positionnez le curseur à côté de votre choix à l'aide de la touche D et appuyez sur la touche 2. Si vous jouez en trois sets, il n'est pas nécessaire de jouer le troisième set, si le même joueur a déjà gagné les deux premiers. Vous jouerez un tie-break, si les deux joueurs ont remporté un set.

Perfectionnez-vous

L'écran "Versus" apparaît ensuite. Le nom de votre joueur et sa photographie, de même que ceux de votre adversaire, sont affichés. Si vous jouez un double, les noms et photos des quatre joueurs sont affichés. Appuyez sur la touche 2 pour aller sur le court.

Wimbledon est un jeu qui se déroule à toute allure. Vous devez vraiment vous concentrer sur chaque balle, sinon votre adversaire vous anéantira. Utilisez les touches décrites auparavant pour donner le service et lancer la balle. Vous êtes maintenant en cours d'entraînement, souvenez-vous en bien, et ne manquez pas d'essayer toutes les techniques qui s'offrent pour mieux connaître les points qu'il vous faudra travailler. L'exercice fait le maître.



La compétition

Vous vous êtes bien échauffé. Etes-vous alors prêt pour le tournoi? C'est ce que nous allons voir. La compétition comprend quatre tournois: Le tournoi américain, australien, français et, bien sûr, Wimbledon. Chaque tournoi commence avec les huit meilleurs joueurs (vous en faites partie). Les matches sont choisis au hasard par l'ordinateur et vous pouvez aussi bien faire face à un joueur tenace, ou avoir de la chance et vous en sortir avec un adversaire de peu de poids. Laissez jouer la chance!

Choisissez "Tour" (Compétition) sur l'écran de sélection de mode de partie, puis appuyez sur la touche 2. Si vous commencez juste la partie, assurez-vous tout d'abord que le curseur se trouve bien à côté de Start, puis appuyez sur la touche 2.

Entrez votre nom

Au bas de l'écran suivant apparaît une grille de lettres. Positionnez le curseur sur la lettre que vous souhaitez entrer en appuyant sur la gauche ou la droite de la touche D. Appuyez ensuite sur la touche 2 pour entrer la lettre, qui apparaît alors dans le cadre au-dessus de la grille. Vous pouvez ainsi entrer un maximum de six lettres.

Si vous voulez modifier une lettre, amenez le curseur sur la flèche appropriée, puis appuyez sur la touche D, jusqu'à ce que la lettre dans le cadre que vous voulez changer clignote. Revenez alors sur la grille et choisissez la lettre que vous voulez entrer, puis appuyez sur la touche 2. Lorsque cette opération est terminée, amenez le curseur sur "ED" et appuyez sur la touche 2.

Remarque: Si vous entrez six lettres, le curseur se déplace automatiquement sur ED.

L'écran de statut est ensuite affiché. Vérifiez que votre nom apparaît, lorsque vous l'entrez sous votre photo. Appuyez alors sur la touche 2.



Eliminations

Huit joueurs participent à chaque tournoi. Ils sont divisés en deux groupes de quatre, et un adversaire leur est attribué. Votre nom apparaît en haut du cadre supérieur et celui de votre adversaire se trouve immédiatement en-dessous. Les six joueurs restants suivent. Les gagnants des deux quarts de final indiqués dans chaque cadre (l'ordinateur remplace tous les autres joueurs pendant que vous jouez) se feront face dans les demi-finales. Les gagnants de ces matches passent ensuite au tournoi final à la suite duquel le trophée sera attribué au vainqueur. Appuyez sur la touche 2.

Enregistrement des points

La compétition commence avec le tournoi américain. Ce tournoi est joué sur le dur. Vous pouvez gagner 15 points si vous êtes le vainqueur.



Pour entrer des points dans une des trois zones, amenez le curseur devant l'une d'elles à l'aide de la touche D. Appuyez sur la touche 2 pour entrer un point. Pour soustraire des points, appuyez sur la touche 1. Déplacez ensuite le curseur sur "Exit" lorsque vous avez terminé, puis appuyez sur la touche 2.

Vous pouvez continuer la partie même si vous ne gagnez pas le premier tournoi. Des points supplémentaires sont accordés selon le nombre de matches que vous avez gagnés dans le tournoi précédent.

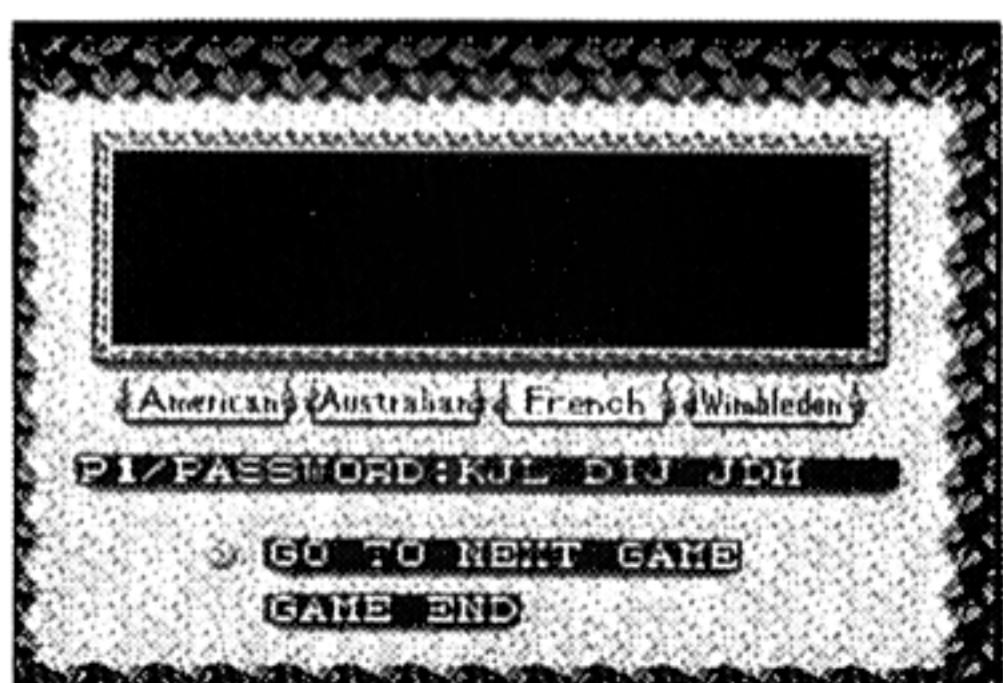
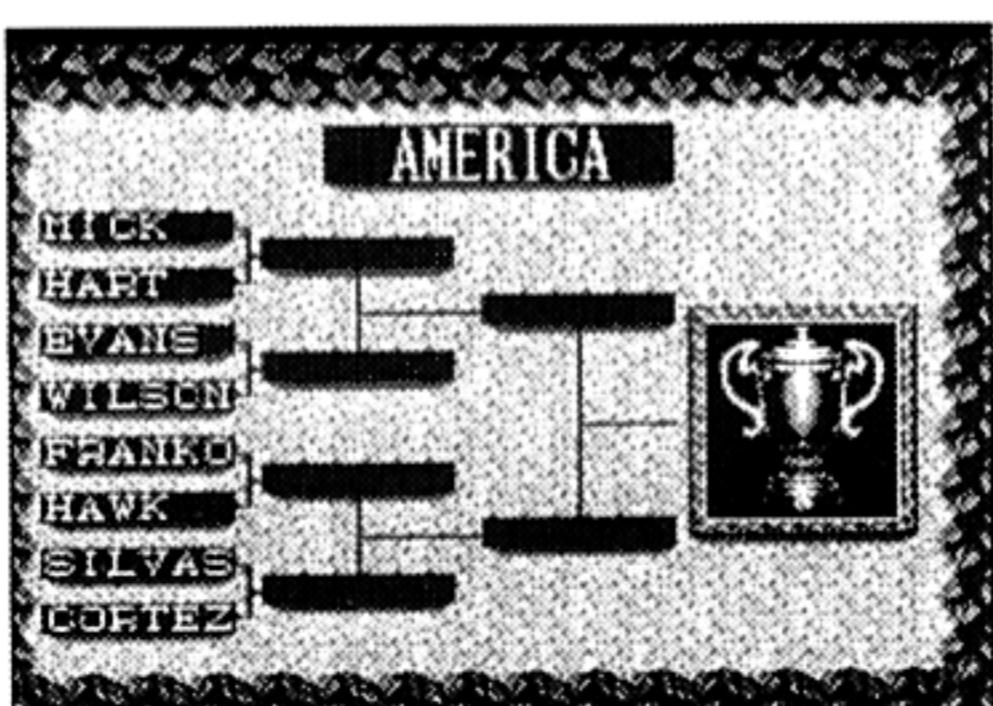
0 Match = 0 point

1 Match = 2 points

2 Matches = 4 points

Match final perdu = 8 points

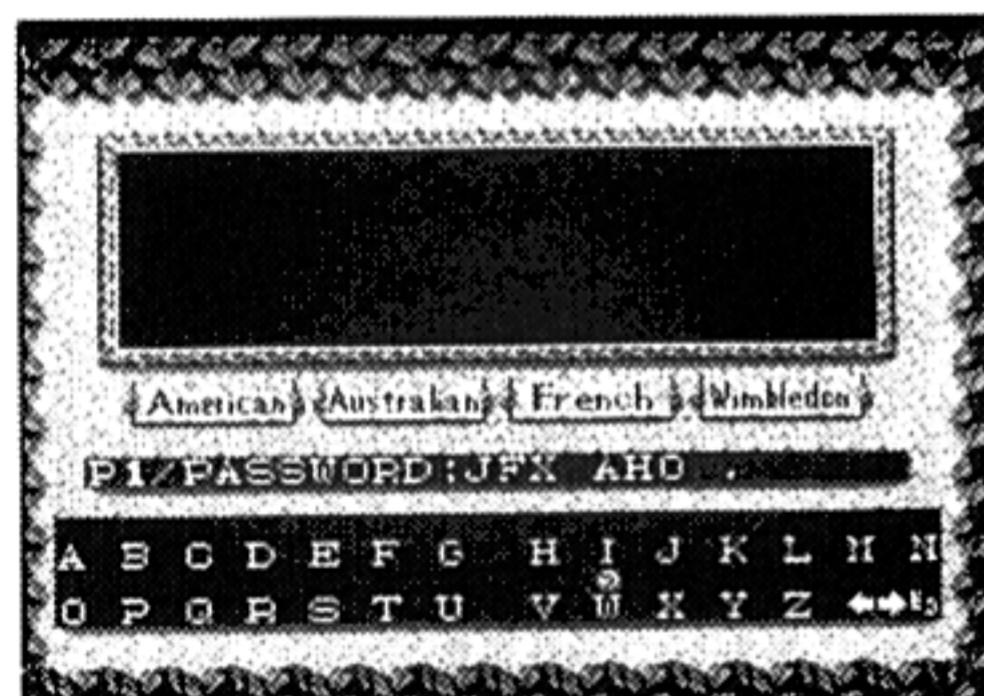
Gagnant du tournoi = 15 points



Mot de passe

Tandis que vous progressez dans la compétition, les mots de passe apparaissent et vous permettent de continuer plus tard une partie à l'endroit où vous l'aviez laissée. Ces mots de passe peuvent être utilisés pour continuer la compétition ou pour donner à votre joueur la possibilité de s'entraîner.

Amenez le curseur devant "Password" sur l'écran de sélection de mode (si vous avez choisi la compétition) et appuyez sur la touche 2. Une grille de lettres apparaît. Choisissez une lettre en appuyant sur la touche D pour amener le curseur dessus, puis entrez votre choix en appuyant sur la touche 2. Lorsque vous avez entré le dernier caractère, le curseur de déplace automatiquement sur ED. Appuyez alors sur la touche 2 pour faire apparaître l'écran d'entrée de nom. Vous pouvez continuer avec le même nom que vous utilisiez, ou vous pouvez le modifier.



Un mot de passe de compétition peut aussi être utilisé pour donner au joueur la possibilité de s'entraîner. Lorsque vous avez sélectionné le match libre sur l'écran de sélection de mode, l'écran apparaît. Votre joueur peut alors s'entraîner de cinq façons différentes (voir le mode match libre de la page 12 à 14). Faites votre choix, puis appuyez sur la touche 2. Vous devez choisir P1/Password In", si vous jouez contre l'ordinateur ou si vous jouez avec un copin qui n'a pas ou ne veut pas entrer un mot de passe. Si les deux joueurs souhaitent entrer un mot de passe, choisissez "P1, P2 Password In", puis appuyez sur la touche 2.

La procédure est la même pour la compétition. Dans une partie à deux joueurs, les deux joueurs peuvent entrer des mots de passe identiques ou différents. Si le joueur 2 n'a pas de mot de passe, il peut choisir un joueur parmi les seize.

Classement

Point: Un point est marqué si l'adversaire ne peut pas renvoyer la balle, soit parce que votre attaque était bonne, soit parce qu'il a commis une faute. La première balle gagnée vous donne droit à 15 points. La balle suivante donne un total de 30. La troisième balle gagnée fait passer à 40 points et avec la quatrième (si l'autre joueur à 30 ou moins), la partie est gagnée.

Partie: Une partie est normalement gagnée par la première personne réussissant quatre balles. Mais il se peut que chaque joueur gagne trois balles (40 - 40). Il y a alors "Deuce" et dès lors, un des joueurs devra gagner deux balles consécutives pour gagner.

Avantage: Lorsqu'il y a "Deuce", le premier joueur, qui marque un point, a l'avantage (représenté par la lettre A). Ce joueur peut alors gagner la partie s'il remporte la balle suivante.

Set: Un set est normalement gagné par le joueur qui gagnent 6 jeux. Le joueur gagnant doit toutefois avoir deux jeux d'avance sur son adversaire, sinon le set se poursuit.

Match: En mode de match libre, vous pouvez choisir un match de 1 set ou de 3. Dans la compétition, tous les matches sont au moins de 3 sets.

Tiebreaker: Dans la compétition, le troisième set, qui est décisif, se termine alors que chaque joueur a gagné six jeux, un "tie-break" commence. Contrairement aux jeux ordinaires, chaque balle placée compte pour un point. Le tie-break commence avec un seul service du même joueur, et pour le reste du jeu, chaque joueur sert deux fois de suite.

Le joueur, qui atteint le premier sept points, a gagné (il doit toutefois avoir deux points d'avance sur son adversaire). S'il n'y a qu'un point de différence, le jeu continue, jusqu'à ce qu'un joueur parvienne à deux points d'avance. Ce joueur gagne alors le tie-break et le match.

Let: Si une balle de service touche le filet et tombe du côté de l'adversaire, le service ne compte pas et le joueur peut tenter deux fois sa chance.

Fault: Si la balle d'un service ne tombe pas dans la zone de service. Elle peut être trop longue, sortir de côté ou simplement toucher le filet et retomber du côté du joueur qui a le service. Si deux fautes sont commises, on dit qu'il y a double faute, et l'adversaire reçoit un point.

Net: Lorsque la balle de l'adversaire touche le filet (si ce n'est pas un service) et tombe du côté de l'adversaire. Le joueur ayant touché le filet doit donner un point à son adversaire.

Miss: Il peut vous arriver de mal estimer la hauteur ou la vitesse d'une balle et de ne pas pouvoir renvoyer la balle. Si elle touche une partie de votre corps ou la raquette, le mot "Miss" apparaît et votre adversaire reçoit un point.

Break (Point): Le joueur qui a le service a normalement l'avantage et gagnera probablement la plupart du temps. Mais parfois, l'adversaire peut l'emporter. S'il atteint 40 points, il gagnera ensuite le jeu en une seule balle bien placée. C'est ce qu'on appelle le "Break Point". Selon le nombre de points du serveur, l'adversaire devrait avoir trois chances de "briser" le service adverse.

Quelques Conseils . . .

- Jouez plusieurs matches libres avec des joueurs de puissance et talent différents, avant d'essayer d'entrer dans la compétition.

- Essayez chaque type de terrain, car la balle rebondit de manière différente selon le sol. La précision de votre jeu peut en souffrir et votre succès n'est pas garanti, si vous ne connaissez pas bien le terrain.
- Vous devez toujours revenir au centre de la ligne de fond, après avoir renvoyé la balle. Si votre adversaire vous surprend sur le côté, il en profitera pour tirer une balle sur le court libre. Si vous restez près du centre, vous avez toutes les chances de retourner la balle.
- Parfois votre joueur risque de plonger pour relever une balle ou un smash. Ces mouvements sont contrôlés par l'ordinateur et dépendent de la hauteur de la balle ou de la position du joueur par rapport à la balle.
- Ne vous découragez pas si des difficultés se présentent. Le succès ne vient pas seulement de la rapidité et des réflexes, mais une bonne stratégie et un bon entraînement sont aussi indispensables. N'abandonnez pas le jeu et vous vous améliorerez certainement!

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA

Printed in japan